
Permainan Kerjasama untuk Meningkatkan Kecerdasan Emosi Siswa

Entin Martini, Siti Mardiyati, Wagimin

Program Studi Bimbingan dan Konseling, FKIP, Universitas Sebelas Maret
email: entin.martini176@gmail.com

Abstract. This research aimed to determine effectiveness of the implementation of the cooperation game techniques in group counseling to improve students' emotional intelligent. This research was conducted on the basis that in Junior High School in Karanganyar. This research was quasy-experimental design. The subjects were students who have low emotional intelligence, ie students who earn below the mean pretest scores. Analysis using t-test statistical formula. The analysis showed a p values 0.000, which means that there is a difference between the experimental group who had been given a treatment with a control group who did not receive treatments. It shows that the game under the guidance of the group effective cooperation to improve the emotional intelligence of students.

Keywords: Cooperation Games, Group Guidance, Emotional Intelligence

PENDAHULUAN

Remaja merupakan individu yang sedang mengalami masa peralihan dari masa kanak-kanak menuju masa dewasa. Di dalam proses pendewasaan remaja mengalami berbagai perubahan sebagai bentuk perkembangan untuk mencapai kedewasaan. Perkembangan remaja, dibagi menjadi tiga aspek perkembangan yaitu psikologis, fisik dan sosial. Perkembangan-perkembangan tersebut dipengaruhi oleh dua faktor yaitu faktor dari dalam individu dan faktor dari luar individu. Pada perkembangan sosial diterapkan kemampuan mengendalikan emosi secara benar, misalnya menghargai orang berbicara, menghargai perbedaan pendapat, dan menghargai perbedaan karakter sifat masing-masing individu. Hurlock (2001: 250) menjelaskan bahwa, perkembangan sosial merupakan kemampuan berperilaku seseorang individu berinteraksi dan bersosialisasi sesuai dengan tuntutan dalam masyarakat. Selanjutnya Zulkifli (1992: 3) menjelaskan hubungan antar manusia dan saling bergantung dengan manusia lainnya di dalam kehidupan masyarakat disebut sikap sosial. Penjelasan tersebut menunjukkan bahwa untuk dapat mengembangkan diri sesuai dengan tuntutan sosial, maka seorang individu harus menyelesaikan tugas perkembangannya sesuai tahap perkembangan yang dijalankan. Individu terutama remaja akan mengalami berbagai gejolak dalam kehidupannya, gejala-gejolak remaja tersebut berkaitan dengan norma-norma yang mengatur dirinya di dalam masyarakat. Remaja pada umumnya lebih cenderung senang melakukan hal yang bertentangan dengan norma yang diterapkan dibandingkan dengan mematuhi norma-norma yang mengikatnya.

Proses pendewasaan individu hakikatnya adalah tugas keluarga, sekolah dan lingkungan yang kondusif. Sekolah merupakan salah satu tempat yang akan membantu individu di dalam proses pendewasaan serta membentuk remaja menuju pada kematangan psikologis. Kematangan pada diri remaja akan berpengaruh pada perkembangan kehidupan sosial dan perkembangan emosinya.

Keberhasilan seorang individu sering kali hanya dinilai dari hasil belajarnya di sekolah yaitu melalui nilai-nilai mata pelajaran yang mereka dapatkan. Banyak orang yang beranggapan, ketika seseorang mempunyai intelegensi tinggi maka kelak kehidupannya akan berhasil. Pendapat tersebut terbantahkan oleh pendapat Goleman (2000: 44), menjelaskan bahwa kecerdasan intelektual (IQ) hanya menyumbang 20% bagi kesuksesan, sedangkan 80% adalah sumbangan faktor kekuatan-kekuatan lain, diantaranya adalah kecerdasan emosi atau *Emotional Quotient* (EQ) yaitu kemampuan memotivasi diri sendiri, mengatasi frustrasi, mengontrol desakan hati, mengatur suasana hati (*mood*), berempati serta kemampuan bekerja sama. Paparan



tersebut menunjukkan bahwa kecerdasan emosi merupakan faktor pengendali diri dan mengatur kerja individu untuk mencapai keberhasilan yang diharapkan.

Emosi berasal dari bahasa latin, yaitu *emovere*, yang berarti bergerak menjauh. Goleman (dalam Haryanto, 2009) menjelaskan bahwa emosi merujuk pada suatu perasaan dan pikiran yang khas, suatu keadaan biologis dan psikologis dan serangkaian kecenderungan untuk bertindak. Penjelasan tersebut memberikan gambaran bahwa saat seorang individu yang dipengaruhi pikiran emosional akan cenderung bertindak sesuai dengan perasaan dan pikirannya tanpa memperdulikan situasi di sekitarnya. Kondisi biologis serta psikologis seseorang juga berpengaruh besar saat seseorang dikuasai oleh pikiran emosi, misalnya orang yang berada dibawah tekanan akan lebih emosional dibandingkan dengan orang yang diberi kebebasan.

Mustofa (2007: 22) mengemukakan bahwa dorongan untuk bertindak secara tiba-tiba untuk mengatasi masalah yang sudah lama terpendam. Pendapat tersebut dapat dimaknai bahwa seseorang akan dengan mudah meluapkan emosinya apabila sudah tidak bisa menahan perasaan yang terpendam akibat masalah-masalah yang sudah lama. Yeung (2009: 3) menjelaskan kecerdasan emosi merupakan kemampuan seorang individu dalam mengidentifikasi, memahami, dan mengelola suasana hati (*mood*) dan perasaan diri sendiri maupun perasaan orang lain. Penjelasan tersebut memberikan gambaran bahwa seseorang yang kecerdasan emosinya tinggi maka, orang tersebut akan mampu memahami dan mengelola emosinya dengan baik, sehingga akan terbentuk sebuah karakter yang akan membawanya menuju kedewasaan sesuai dengan tingkat perkembangannya.

Pengembangan kecerdasan emosi siswa dapat dilakukan dengan cara pemberian layanan bimbingan kelompok. Nurihsan (2007: 23) menerangkan bahwa “Bimbingan kelompok merupakan bantuan terhadap individu yang dilaksanakan dalam situasi kelompok”. Melalui bimbingan kelompok, siswa dapat diarahkan dan dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya serta tercapai peran sosial yang sesuai dengan tugas-tugas perkembangan di usianya. Berbagai teknik layanan bimbingan kelompok menurut para ahli adalah sebagai berikut: diskusi, *role playing*, sosiodrama, psikodrama, permainan simulasi, *home rome*, karya wisata, dan kepramukaan. Layanan bimbingan kelompok yang akan peneliti laksanakan adalah layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan kerjasama dalam bentuk *outdoor*. Permainan kerjasama merupakan permainan yang dilaksanakan oleh sekelompok individu untuk mencapai suatu tujuan tertentu. Melalui permainan kerjasama dalam bentuk *outdoor*, siswa akan diajak untuk bermain dalam bentuk kelompok dan akan diberi stimulus melalui permainan agar mampu mengendalikan emosinya.

Sebagai salah satu teknik bimbingan kelompok, penggunaan permainan akan menimbulkan reaksi dari setiap anggota kelompok yaitu dapat berdiskusi, terlibat komunikasi, mengendalikan emosi dan akan timbul sikap saling menghargai dalam melakukan hubungan sosial. Hal tersebut terjadi karena pada saat permainan kerjasama dilaksanakan, akan terjadi suatu komunikasi dan pemahaman antar anggota kelompok, sehingga akan tercipta suatu gambaran melalui diskusi antar anggota kelompok untuk melakukan evaluasi serta pengambilan kesimpulan terhadap manfaat permainan kerjasama yang telah diberikan. Melalui hasil evaluasi serta pengambilan kesimpulan dalam kelompok tersebut maka, siswa dapat belajar dari pengalaman baru dan dapat menerapkan manfaatnya, yaitu siswa dapat mengendalikan emosi serta membina hubungan dengan orang lain yang harmonis.

Permainan adalah melakukan kegiatan bermain dengan tujuan yang ingin dicapai berdasarkan permainan yang dilakukan. Permainan sangat penting bagi perkembangan kepribadian manusia. Melalui permainan seseorang akan merasakan kegembiraan dan kepuasan emosional. Joan Freeman dan Utami Munandar (dalam Ismail, 2006:11) menjabarkan bahwa “bermain merupakan suatu aktivitas yang membantu anak mencapai perkembangan yang utuh baik fisik, intelektual, sosial, moral, dan emosi anak”. Pendapat tersebut dapat dimaknai bahwa melalui kegiatan bermain seseorang dapat mencapai tugas-tugas perkembangan, dari segi fisik, intelektual, sosial, moral dan emosional sehingga akan membuat seorang individu tumbuh sesuai dengan tuntutan masyarakat. Schaller dan Lazarus (dalam Zulkifli, 1993) menjelaskan bahwa permainan merupakan kesibukan untuk menenangkan pikiran dan beristirahat. Pendapat

tersebut menggambarkan bahwa melalui permainan seseorang dapat membuat pikiran yang semula tegang menjadi tenang, serta dapat mengembangkan kepribadian untuk mencapai tugas perkembangan secara utuh.

Kerjasama dapat dimaknai sebagai bentuk interaksi di dalam kelompok yang melakukan kegiatan secara bersama-sama untuk mencapai suatu tujuan yang disepakati bersama. Roucek dan Warren (dalam Basrowi, 2005) menjelaskan bahwa kerjasama merupakan kegiatan seseorang dengan orang lain yang melibatkan pembagian tugas untuk mencapai tujuan tertentu dan setiap orang yang terlibat dalam kerjasama mempunyai tanggung jawab terhadap tugasnya masing-masing. Ungkapan tersebut dapat dimaknai bahwa kerjasama merupakan suatu bentuk kegiatan yang melibatkan dua orang atau lebih yang masing-masing individu mempunyai tugas serta tanggung jawab untuk mencapai tujuan bersama.

Kerjasama dapat direalisasikan melalui permainan yang akan membentuk sikap siswa untuk saling bekerjasama untuk mencapai tujuan melalui permainan. Mildren Parten (dalam Ismail, 2006:35) menjelaskan bahwa permainan kerjasama ditandai dengan pembagian tugas dan pembagian peran antara anak-anak yang terlibat dalam permainan untuk mencapai satu tujuan tertentu. Penjelasan tersebut dapat dimaknai bahwa dalam permainan kerjasama setiap anggota kelompok mempunyai tugas dan peran yang berbeda untuk mencapai tujuan dari permainan yang dimainkan. Permainan kerjasama merupakan suatu bentuk permainan yang dilaksanakan secara bersama-sama melalui peran yang berbeda-beda pada masing-masing peserta memainkan peran dan bertanggung jawab terhadap tugas masing-masing individu untuk mencapai tujuan permainan secara bersama.

Permainan kerjasama merupakan salah satu pelaksanaan bimbingan kelompok yang mengarah pada pembentukan interaksi, kemampuan berkolaborasi, kerjasama dan penyesuaian diri. Prayitno (1995) menjelaskan bahwa ada empat tahapan dalam bimbingan kelompok yaitu tahap pembentukan, tahap peralihan, tahap kegiatan dan tahap pengakhiran.

Permasalahan yang diungkap di sekolah tempat penelitian adalah permasalahan kecerdasan emosi siswa yang tergolong masih rendah. Berdasarkan hasil pengisian angket yang dilaksanakan oleh siswa kelas VII yang berjumlah 107 orang, sebanyak 62 orang mempunyai nilai di bawah *mean*. Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa tingkat kemampuan siswa kelas VII SMP Negeri di Karanganyarpada kecerdasan emosinya tergolong cukup.

Kecerdasan emosi yang rendah berdampak pada perilaku siswa, yaitu siswa mengekspresikan sikapnya secara negatif. Sikap-sikap negatif siswa ditandai dengan suka berkata kotor kepada orang lain, sering bertengkar dengan teman-temannya, tidak bisa menghargai orang lain, sering mengolok-ngolok teman, selalu ingin menang sendiri, dan bersikap kasar terhadap orang lain. Hal ini sejalan dengan simpulan Hidayat, R.R. (2011) yang menyatakan bahwa remaja seringkali menunjukkan perilaku yang emosional, mudah tersinggung, marah, putus asa, dan mudah terpengaruh. Sikap-sikap negatif siswa tersebut disebabkan oleh kurangnya perhatian dan pembinaan moral terutama pembinaan emosi oleh orang tua siswa. Kesibukan orang tua serta kesadaran terhadap pentingnya perhatian terhadap tumbuh kembang anak, menjadi salah satu pemicu siswa bersikap negatif. Selain itu faktor lingkungan tempat para siswa berasal juga sangat berpengaruh.

Permasalahan-permasalahan tersebut diatas sangatlah mengganggu dalam mencapai keberhasilan siswa memiliki kecerdasan emosi yang tinggi. Upaya untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah melalui layanan bimbingan kelompok. Layanan bimbingan kelompok merupakan layanan yang dilakukan secara berkelompok untuk mencapai suatu tujuan yang positif. Nurnaningsih (2011) melakukan penelitian tentang bimbingan kelompok untuk meningkatkan kecerdasan emosi siswa. Pendekatan penelitian yang digunakan adalah kuantitatif, dengan hasil penelitian menunjukkan bahwa bimbingan kelompok efektif untuk meningkatkan kecerdasan emosi siswa.

Suhardita (2011) melakukan penelitian tentang efektifitas penggunaan teknik permainan dalam bimbingan kelompok untuk meningkatkan percaya diri siswa. Penemuan penelitian menunjukkan bahwa, terdapat perubahan yang signifikan terhadap percaya diri siswa

setelah diberikan intervensi penggunaan teknik permainan dalam bimbingan kelompok. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa teknik permainan dalam bimbingan kelompok efektif digunakan untuk meningkatkan percaya diri siswa.

Penelitian tersebut dapat dimaknai bahwa percaya diri siswa dapat ditingkatkan melalui permainan. Penelitian ini menggabungkan kedua variabel yang ada di dalam penelitian tersebut, yaitu meningkatkan kecerdasan emosi siswa menggunakan permainan kerjasama yang dilaksanakan dalam bimbingan kelompok. Berdasarkan beberapa fakta di atas dan mengacu pada penelitian sebelumnya, perlu dilakukan penelitian dengan judul "Permainan Kerjasama dalam Bimbingan Kelompok untuk Meningkatkan Kecerdasan Emosi Siswa SMP Negeri di Karanganyar.

METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain *Nonequivalent Control Group Design*. Desain penelitian ini membagi sampel penelitian menjadi dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen yang diberi *treatment* dan kelompok kontrol yang tidak diberi *treatment*. *Treatment* yang digunakan adalah permainan kerjasama dalam bimbingan kelompok. Penelitian dilakukan di SMP Negeri 2 Jenawi, Karanganyar. Subjek penelitian adalah siswa kelas VII sebanyak 64 orang yang dipilih berdasarkan nilai angkat di bawah *mean*. Teknik pengumpulan data menggunakan angket kemampuan mengelola emosi. Data kemudian dianalisis menggunakan teknik analisis *Independent Samples T-Test*.

HASIL

Treatment berupa permainan kerjasama dalam bimbingan dan kelompok, dilaksanakan pada siswa kelas VII anggota kelompok eksperimen yang berjumlah 32 orang. Pemberian permainan kerjasama dalam bimbingan kelompok dibagi dalam 8 satuan layanan yang dilaksanakan dalam 4 kali pertemuan dengan alokasi waktu 80 menit setiap pertemuan. Selanjutnya, 2 kali pertemuan untuk tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*) dengan alokasi waktu masing-masing 40 menit.

Berdasarkan perolehan skor *pretest* kelompok eksperimen memiliki mean sebesar 123,25 dan standar deviasi sebesar 4,971 sedangkan mean skor *posttest* sebesar 123,66 dengan standar deviasi sebesar 4,527. Pada kelompok kontrol, skor *posttest* memiliki mean sebesar 130,91 dengan standar deviasi 5,006 dan skor *posttest* memiliki mean sebesar 122,53 dengan standar deviasi sebesar 7,457. Berikut ini adalah hasil analisis deskripsi data *pretest* dan *posttest* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Tabel 1. Hasil Analisis Deskripsi Skor *Pretest* dan *Posttest* Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

| Kelompok | Test | Mean | Std. Deviation |
|-----------------|-----------------|--------|----------------|
| Kel. Eksperimen | <i>Pretest</i> | 123,25 | 4,971 |
| | <i>Posttest</i> | 130,91 | 5,006 |
| Kel. Kontrol | <i>Pretest</i> | 123,66 | 4,527 |
| | <i>Posttest</i> | 122,53 | 7,457 |

Selanjutnya dilakukan pengujian persyaratan analisis yaitu uji nor-malitas dan uji homogenitas. Hasil uji normalitas data *pretest* pada kelompok eksperimen diperoleh skor *Kolmogrov-Smirnov* sebesar 0,154, sehingga $t_{\text{tabel}} > t_{\text{hitung}}$ jadi, $1,167 > 0,154$ dengan taraf signifikansi 0,05, sehingga dapat dinyatakan data skor *pretest* kelompok eksperimen berdistribusi normal. Hasil uji normalitas *pretest* kelompok kontrol diperoleh skor sebesar 0,124, yaitu $1,167 > 0,124$ dengan taraf signifikansi 0,05, sehingga dapat dinyatakan data skor *pretest* kelompok kontrol berdistribusi normal. Hasil uji normalitas dari kelompok eksperimen dan kelompok kontrol skor signifikansinya lebih besar dari 0,05, maka dapat diambil kesimpulan bahwa data *pretest* berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

Hasil uji normalitas skor *posttest* kelompok eksperimen diperoleh skor sebesar 0,118, sehingga $t_{\text{tabel}} > t_{\text{hitung}}$ yaitu $1,167 > 0,118$ dengan taraf signifikansi 0,05, jadi dinyatakan data skor *posttest* kelompok eksperimen berdistribusi normal. Hasil uji normalitas skor *posttest* kelompok

kontrol diperoleh skor sebesar 0,125, yaitu $1,167 > 0,125$ dengan taraf signifikansi 0,05, sehingga dapat dinyatakan data skor *posttest* kelompok kontrol berdistribusi normal. Hasil uji normalitas skor *posttest* antara kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol mempunyai skor signifikansi lebih besar dari 0,05, maka uji normalitas skor *posttest* antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol berdistribusi normal. Berdistribusi normal artinya bahwa seluruh subjek penelitian antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen memiliki populasi yang identik yaitu, memiliki kriteria dan keadaan yang sama untuk diberi perlakuan atau *treatment*.

Selanjutnya uji homogenitas terhadap kelompok eksperimen dan kelompok kontrol adalah hasil uji homogenitas dilihat skor F_{hitung} *Levene's Test for Equality of Variance*, diperoleh skor sebesar 1,111 dengan signifikansi 0,296 ($0,296 > 0,05$), maka dinyatakan bahwa kedua kelompok penelitian memiliki variansi yang seimbang atau homogen.

Selanjutnya dilakukan pengujian hipotesis yaitu pengujian dilakukan dengan menggunakan aplikasi SPSS Statistics 17,0 teknik analisis *Inde-pendent Samples T Test* sehingga diperoleh hasil perhitungan sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil Uji *t-test* Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

| Independent Samples Test | | | | | | | | | | |
|--------------------------|-----------------------------|---|------|------------------------------|--------|-----------------|-----------------|-----------------------|---|--------|
| | | Levene's Test for Equality of Variances | | t-test for Equality of Means | | | | | | |
| | | F | Sig. | t | df | Sig. (2-tailed) | Mean Difference | Std. Error Difference | 95% Confidence Interval of the Difference | |
| | | | | | | | | | Lower | Upper |
| Peningkatan | Equal variances assumed | 1,111 | ,296 | 5,481 | 62 | ,000 | 8,781 | 1,602 | 5,578 | 11,984 |
| | Equal variances not assumed | | | 5,481 | 60,887 | ,000 | 8,781 | 1,602 | 5,577 | 11,985 |

Berdasarkan tabel 2 dapat diketahui bahwa hasil uji *t-test* diperoleh skor sebesar 5,481 dengan signifikansi 0,000, sehingga $t_{tabel} < t_{hitung}$ yaitu $1,669 > 5,481$ dengan taraf signifikansi 0,05, maka ada perbedaan antara kelompok eksperimen yang telah diberi *treatment* dengan kelompok kontrol yang tidak diberi *treatment*, sehingga hasil pengujian hipotesis signifikan.

Berdasarkan perhitungan uji hipotesis dengan memanfaatkan fasilitas SPSS 17 di atas, diketahui bahwa skor *posttest* kelompok eksperimen setelah diberi perlakuan atau *treatment* lebih tinggi dibanding skor *posttest* kelompok kontrol yang tidak *treatment*, sehingga dapat disimpulkan bahwa *treatment* yang diberikan kepada kelompok eksperimen berupa permainan kerjasama dalam bimbingan kelompok memberikan pengaruh dalam peningkatan kecerdasan emosi siswa. Hal ini berarti bahwa hipotesis yang peneliti ajukan dengan bunyi: "Permainan kerjasama dalam bimbingan kelompok efektif meningkatkan kecerdasan emosi siswa dapat diterima kebenarannya.

Hal penelitian ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Suhardita (2011) yang menunjukkan bahwa, terdapat perubahan yang signifikan percaya diri siswa setelah diberikan intervensi, penggunaan teknik permainan dalam bimbingan kelompok, dengan demikian dapat dikatakan bahwa teknik permainan dalam bimbingan kelompok efektif digunakan untuk meningkatkan percaya diri siswa. Penjelasan tersebut dapat dimaknai bahwa permainan dalam bimbingan kelompok dapat meningkatkan percaya diri siswa. Penelitian tersebut relevan dengan penelitian eksperimen yang telah dilaksanakan oleh peneliti yaitu bahwa permainan kerjasama dapat meningkatkan kecerdasan emosi, karena dalam kecerdasan emosi terdapat aspek motivasi. Seseorang yang memiliki motivasi cenderung memiliki kepercayaan diri.

Hasil penelitian ini juga relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh Indah Lestari (2012) yang menunjukkan bahwa hasil penelitian secara umum adalah bimbingan kelompok teknik simulasi efektif untuk meningkatkan kecerdasan emosi siswa. Hal tersebut dapat dimaknai bahwa dalam teknik simulasi dan permainan terdapat kesamaan yaitu subjek hanya diberi arahan untuk melaksanakan tugas yang telah diberikan oleh peneliti dan juga dibutuhkan kreatifitas dari masing-masing subjek.

Berdasarkan analisis data dan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa adanya perbedaan peningkatan kecerdasan emosi antara kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol, yaitu kelompok eksperimen mengalami peningkatan yang signifikan setelah diberi perlakuan berupa permainan kerjasama dalam bimbingan kelompok, sedangkan kelompok kontrol tidak mengalami peningkatan seperti kelompok eksperimen. Kesimpulan dari penelitian ini adalah permainan kerjasama dalam bimbingan kelompok efektif untuk meningkatkan kecerdasan emosi siswa kelas VII SMP Negeri di Karanganyar dengan hasil yang sangat signifikan. Berdasarkan penelitian ini dapat dilakukan tindak lanjut dan pengembangan untuk membantu siswa meningkatkan kecerdasan emosi, sehingga mereka dapat berperilaku positif dan mencapai keberhasilan yang diinginkan.

KESIMPULAN

Layanan bimbingan kelompok dapat diberikan kepada siswa melalui beberapa teknik, salah satunya adalah teknik permainan. Permainan dalam bimbingan kelompok dibutuhkan pembagian peran dan tugas pada setiap anggota kelompok sehingga akan terbentuk suatu kerjasama. Kerjasama dalam permainan diwujudkan dalam bentuk kesadaran untuk bekerjasama, penuh perhatian dan kekompakan dalam kepentingan kelompok. Permainan kerjasama dalam bimbingan kelompok memberikan dampak positif kepada siswa yaitu siswa dibentuk kelompok bermain, sehingga individu harus menyelesaikan tugas dengan yang diberikan. Secara tidak langsung di dalam permainan kerjasama siswa dituntut untuk menghargai orang lain saling mengisi dan berempati. Siswa yang mampu menghargai orang lain dan berempati akan mampu mengenali dan mengelola emosi pada dirinya yang akan membentuk siswa mempunyai kecerdasan emosi yang tinggi.

Penelitian tentang permainan kerjasama dalam bimbingan kelompok untuk meningkatkan kecerdasan emosi siswa mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap kecerdasan emosi siswa. Hasil uji *t-test* diperoleh skor sebesar 5,481 dengan signifikansi 0,000, sehingga $t_{\text{tabel}} < t_{\text{hitung}}$ yaitu $1,66 > 5,481$ dengan taraf signifikansi 0,05, sehingga dinyatakan bahwa ada perbedaan antara kelompok eksperimen yang telah diberi *treatment* dengan kelompok kontrol yang tidak diberi *treatment*. Hasil analisis data tersebut menunjukkan bahwa permainan kerjasama dalam bimbingan kelompok efektif untuk meningkatkan kecerdasan emosi siswa. Penelitian ini menjawab hipotesis yang telah dikemukakan di depan yaitu bahwa permainan kerjasama dalam bimbingan kelompok efektif untuk meningkatkan kecerdasan emosi siswa yang mendapatkan *treatment*.

Berdasarkan kesimpulan yang telah diuraikan di atas, maka dapat diajukan beberapa saran Guru BK diharapkan dapat menggunakan permainan kerjasama dalam bimbingan kelompok pada kegiatan bimbingan dan konseling di sekolah sebagai upaya mengatasi masalah pribadi dan sosial siswa. Peneliti lain diharapkan mencontoh permainan kerjasama dalam bimbingan kelompok untuk permasalahan individu di bidang pribadi dan sosial, pada subjek di jenjang pendidikan yang berbeda sehingga didapat hasil yang variatif.

DAFTAR PUSTAKA

- Ismail, A. (2006). *Education Games*. Yogyakarta: Pilar Media.
Basrowi. (2005). *Pengantar Sosiologi*. Bogor: Ghalia Indonesia
Goleman, D. (2000). *Emotional Intelligence*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
Haryanto. (2009). Pengertian Emosi. Diperoleh dari <http://belajarpsikologi.com/pengertian-emosi/>

-
- Hidayat, R.R. (2011). Efektivitas Penggunaan Healing Story dengan Media High School Musical Film untuk Resolusi Konflik Remaja. Skripsi tidak diterbitkan. Jurusan Bimbingan dan Konseling & Psikologi-Fakultas Ilmu Pendidikan UM
- Hurlock, B. E. (2001). *Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga
- Lestari, I. (2012). Pengembangan Model Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Simulasi untuk Meningkatkan Kecerdasan Emosi Siswa. *Jurnal Bimbingan Konseling*, 1 (2), <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jubk/article/view/685>
- Suhardita, K. (2011). Efektifitas Penggunaan Teknik Permainan Dalam Bimbingan Kelompok Untuk Meningkatkan Percaya Diri Siswa. *Jurnal Penelitian dan Pendidikan*. 11(1), Diperoleh dari <http://jurnal.upi.edu/file/32-Suhardita.pdf>
- Nurnaningsih. (2011). Bimbingan Kelompok untuk Meningkatkan Kecerdasan Emosi Siswa. *Jurnal Penelitian Pendidikan*. 11 (1), Diperoleh dari <http://jurnal.upi.edu/file/26-Nurnaningsih.pdf>
- Prayitno, (1995). *Layanan Bimbingan dan Konseling Kelompok (Dasar dan Profil)*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Yeung, R. (2009). *The New Rules Emotional Intelligence*. Jakarta: Publishing One.
- Mustofa, Y. (2007). *EQ Untuk Anak Usia Dini dalam Pendidikan Islam*. Yogyakarta: Sketsa.
- Zulkifli. (1992). *Psikologi Perkembangan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.